EINO

Dilemma

Beginne deinen Zug in der Sichtlinie von mindestens 2 Gegnern.

Lies Einos Erinnerung **01** auf Seite **4**.

Schießfreudig

Lade deine Waffe nach und verbrauche sämtliche Munition darin während eines einzigen Zugs.

Lies Einos Erinnerung **02** auf Seite **4**.

So oder so

Töte in einem einzigen Zug 3 Gegner oder belege 3 Gegner mit .

Lies Einos Erinnerung **03** auf Seite **4**.

Alles wettgemacht

Lege 1 ab, um eine beliebige Anzahl Würfel erneut zu werfen und so mindestens 6 ★ mehr zu erhalten.

Lies Einos Erinnerung **04** auf Seite **5**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Einos Erinnerung 05 auf Seite 5 von „Persönliche Geschichten: Teil 2”.

KHOMYAK

☐ **Leichte Beute**

Töte in einem einzigen Zug 2 mit belegte Gegner.

Lies Khomyaks Erinnerung **01** auf Seite **6**.

☐ **Schmaus**

Beginne deinen Zug mit höchstens 4 TP und verwende nur Nahrungsmittel und die Fähigkeit „Immer hungrig", um dich in diesem Zug vollständig zu heilen.

Lies Khomyaks Erinnerung **02** auf Seite **6**.

☐ **Waghalsig**

Bewege dich in einem einzigen Zug durch die Sichtlinie von mindestens 4 Gegnern.

Lies Khomyaks Erinnerung **03** auf Seite **6**.

☐ **Neue Kraft**

Trinke einen Energy-Drink, nachdem du alle deine verbraucht hast. Töte dann einen Gegner mit der durch den Energy-Drink erhaltenen .

Lies Khomyaks Erinnerung **04** auf Seite **7**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Khomyaks Erinnerung 05 auf Seite 7 von „Persönliche Geschichten: Teil 2".

MOLOCH

Bleib gefälligst tot

Würfle mindestens 3 ★ mehr, als der höchste Trefferwert des angegriffenen Gegners von dir verlangt.

Lies Molochs Erinnerung **01** auf Seite **8**.

Kenne deine Stärken

Töte einen Gegner mit der Aktion „Schießwütig”, nachdem du den ◦ geworfen hast.

Lies Molochs Erinnerung **02** auf Seite **8**.

Entfernte Ziele

Habe mindestens 3 Gegner auf demselben Feld mit einem Mindestabstand von 4 in der Sichtlinie.

Lies Molochs Erinnerung **03** auf Seite **8**.

Unnachgiebig

Töte einen Gegner, und verfüge nach dem Angriff über 1 und sei mit 1 belegt.

Lies Molochs Erinnerung **04** auf Seite **9**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Molochs Erinnerung 05 auf Seite 9 von „Persönliche Geschichten: Teil 2”.

YASNA

Meine Spielzeuge

Führe in einem einzigen Zug je eine Aktion mit zwei verschiedenen Artefakten durch.

Lies Yasnas Erinnerung **01** auf Seite **10**.

Schall und Rauch

Beende deinen Zug auf einem Feld mit und ohne Gegner, während sich mindestens 1 Gegner auf einem benachbarten Feld befindet.

Lies Yasnas Erinnerung **02** auf Seite **10**.

Geisteswissenschaft

Führe eine Aktion mit einem **anti-psionischen** Gegenstand auf einem Feld mit einem psionischen Gegner durch.

Lies Yasnas Erinnerung **03** auf Seite **10**.

Gefährliche Gegend

Töte in einem einzigen Zug 2 Gegner, die sich auf Anomalie-Feldern befinden.

Lies Yasnas Erinnerung **04** auf Seite **11**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Yasnas Erinnerung 05 auf Seite 11 von „Persönliche Geschichten: Teil 2”.